

Juuso Viitanen

Champions Hockey League -tuotannon tekninen ja sisällöllinen analyysi

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Medianomi AMK

Elokuvan ja television koulutusohjelma

Opinnäytetyö

7.4.2015

<p>Tekijä Otsikko</p> <p>Sivumäärä Aika</p>	<p>Juuso Viitanen Champions Hockey League -tuotannon tekninen ja sisällöllinen analyysi</p> <p>34 sivua + 1 liite 7.4.2015</p>
<p>Tutkinto</p>	<p>Medianomi AMK</p>
<p>Koulutusohjelma</p>	<p>Elokuvan ja television koulutusohjelma</p>
<p>Suuntautumisvaihtoehto</p>	<p>Televisio- ja radiotyö</p>
<p>Ohjaaja</p>	<p>TV-työn lehtori Auli Sillanpää</p>
<p>Tämän työn aiheena on tarkastella MTV:n tuottamaa jääkiekon Champions Hockey League -tuotantoa sekä teknisen että sisällöllisen analyysin kautta. Tutkielmassani perehdyn myös televisioitujen jääkiekkolähetysten kuvakerronnan kehitykseen ja historiaan. Kehityksen vaiheita havainnollistetaan sekä jääkiekon maailmanmestaruuskisojen että Champions Hockey Leaguen kautta.</p> <p>Tutkielmassa perehdytään MTV Oy:n yritystaustaan sekä käydään läpi tämänhetkistä urheilun televisiotarjontaa Suomessa ja avataan Champions Hockey Leaguen tuotantoprosessia MTV:n tuotantotiimissä: mistä aloitettiin ja kuinka päästiin tuotannon loppuun asti?</p> <p>Opinnäytetyö perustuu kvalitatiiviseen tutkimustapaan, jossa haastatteluilla selvitetään tuotantoprosessin kulkua, teknisten ja sisällöllisten ratkaisujen käyttötarkoitusta sekä toimivuutta. Tutkielmassa perehdytään myös koko tuotantoon teknisen toteutuksen näkökulmasta. Mitä kaikkia teknisiä apuvälineitä lähetyksissä käytettiin ja miten ne toivat katsojalle lisäarvoa? Miten tuotanto onnistui ja mitä parannettavaa jäi tulevaisuuteen?</p> <p>Yhtenä työn johtopäätöksistä voidaan pitää tekniikan toimivuuden tärkeyttä televisiotuotannoissa. Luotettava ja hyvin toimiva tekninen toteutus on pohja, jonka päälle voidaan rakentaa ammattimaista ja viihdyttävää sisältöä. Ensimmäinen Champions Hockey League -kausi alkoi normaalia lyhyemmällä valmistautumisajalla, joten haasteilta ei välttytty. Lähetysten laatu parani kuitenkin mitä pidemmälle päästiin ja lopputulosta voidaan pitää hyvin onnistuneena kokonaisuutena. Haasteena on kuitenkin lähetysten laadun nosto uudelle tasolle, johon pyritään entistä kokonaisvaltaisemman ja laadukkaamman televisiotyön avulla. Jotta MTV saa katsojia ensi kauden jääkiekkolähetyksilleen, täytyy Champions Hockey Leaguen yleisilme ja maine olla kunnioitetun jääkiekkoturnauksen tasolla, mikään puolitiehen viety tuotanto ei riitä.</p>	
<p>Avainsanat</p>	<p>Televisiotuotanto, urheilu, jääkiekko, MTV Sport, Champions Hockey League</p>

Author Title	Juuso Viitanen Champions Hockey League on MTV - Technical and Content Analysis of a Sports Show Production
Number of Pages Date	34 pages + 1 appendix April 7, 2015
Degree	Bachelor of Arts
Degree Programme	Film and Television
Specialisation option	Television and Radio Broadcasting
Supervisor	Auli Sillanpää, Senior Lecturer
<p>This thesis analyzes the technical and content related aspects in the production of the Champions Hockey League sports show on MTV Sports Finland. The work also discusses the history and development of visual storytelling in televised ice-hockey broadcasts. The different stages are illustrated through Ice Hockey World Championship tournaments and season 2014-2015 of the Champions Hockey League.</p> <p>The beginning of the thesis concentrates on MTV Ltd.'s background and history. Secondly, the work discusses the current state of sports program selection on Finnish television and also the different stages of production in MTV's production team. Where did the work begin and how was the production concluded?</p> <p>Further information was collected in interviews with key people of the Champions Hockey League production team. The objective of these interviews was to gain an understanding of the whole production process and evaluate the technical and content related decisions made during the process. The author studied also the technical implementation of the production. What kind of technical tools were used in the MTV broadcasts and what kind of value did they add to the programs? How did the production succeed in the end and what are the main areas of improvement for the next season?</p> <p>The study discovered that one of the key elements of such a production is technical reliability. Solid technical implementation is the bedrock of the production, from where it is possible to build a successful outcome. The first Champions Hockey League sports show production was initiated with less preparation time than usually, so there were some bumps on the road. The overall quality of the broadcasts improved throughout the season and, as a whole, the production can be considered to be a successful one. But if MTV wishes to raise the awareness of the Champions Hockey League production and make it a serious competitor for sport fans' precious time, they will need to enhance the visual appearance of the show and earn a reputation worthy of the widely respected ice hockey tournament.</p>	
Keywords	Television production, sports, ice hockey, Champions Hockey League, MTV Ltd.

Sisällys

1	Johdanto	1
2	MTV yrityksenä	2
2.1	MTV Sport urheilutuotanto	3
2.2	Television urheilutarjonnan markkinatilanne	4
2.3	Tavoite	5
3	Televisioitujen jääkiekkolähetysten kuvakerronnan historia ja kehitys	6
3.1	Jääkiekkolähetysten dramaturgia	6
3.2	Kuvakoot	7
3.3	Kuvakulmat	7
3.4	Hidastuskuvat	11
3.5	Suojaviiva	12
3.6	2000-luvun uutuudet ja ominaisuudet	13
3.6.1	Suuria tunnetiloja kentällä ja vaihtoaitiossa	13
3.6.2	Selostuskopissa	17
4	Tuotantoprosessi	18
4.1	Tekninen tuotanto	18
4.2	Tekniset lisät	24
4.2.1	Grafiikkaohjelma Piero	24
4.2.2	Touch screen	25
4.3	Grafiikka ja yleisilme	26
5	Toimenpiteet	27
6	Johtopäätökset	29
	Lähteet	32
	Liite 1. MTV Sisällöt Oy:n tilikausien tulokset	

1 Johdanto

Tämän työn aiheena on tarkastella MTV:n tuottamaa jääkiekon Champions Hockey League -tuotantoa sekä teknisen että sisällöllisen analyysin kautta. Champions Hockey League (CHL) on tuore eurooppalainen jääkiekkosarja, jossa maanosan parhaimmat seurat pelaavat Euroopan mestaruudesta. Mukana kauden 2014–2015 turnauksessa oli 44 seuraa 11 eri maasta. Suomalaisseuroista kilpailuun osallistui kahdeksan joukkuetta. Champions Hockey Leaguen kausi alkoi 21.8.2014 ja päättyi 3.2.2015 pelattuun finaaliin.

MTV Sport ja Katsomo näyttivät yhteistyössä Soneran kanssa kaikki suomalaisseurojen ottelut sekä kaikki ratkaisupelit suorina lähetyksinä. Itse olin tuotannossa mukana muun muassa highlights-toimittajan nimikkeellä ja henkilökohtaisena tavoitteenani on saada yksityiskohtainen käsitys näin laajan televisiotuotannon toteutuksesta. Highlight-toimituksen tehtävänä oli koota studiopelin erätauoille eräkohtaiset koosteet rinnakkaisista suomalaisjoukkueiden peleistä. Eräkohtaisten koosteiden lisäksi tuotimme muille medioille ladattavaksi jokaisesta ottelusta minuutin pituiset koosteet sekä maalikoosteet MTV:n Katsomo-palvelulle. Editoin lähetyksiin myös musiikkivideomaisia koosteita turnauksen parhaista paloista ja maali- sekä torjuntakoosteita.

Tutkielmassani perehdyn myös televisioitujen jääkiekkolähetysten kuvakerronnan kehitykseen ja historiaan. Kehityksen vaiheita havainnollistetaan sekä jääkiekon maailmanmestaruuskisojen että CHL:n kautta. Mitä kehitysvaiheita on käyty läpi esimerkiksi 1950-luvun lähetyksistä tämän vuosikymmenen lähetyksiin? Mikä on muuttunut, ja onko mikään ennallaan?

Tutkimus perustuu kvalitatiiviseen tutkimustapaan, jossa haastatteluilla selvitän tuotantoprosessin kulkua, teknisten ja sisällöllisten ratkaisujen käyttötarkoitusta sekä toimivuutta. Työn tavoite on tuoda kohdeyritykselle kohdennettua tietoa lähetysten kokonaisuuksista sekä niiden yksittäisistä osista. Mitkä asiat lähetyksissä olivat toimivia ratkaisuja? Mihin taas on syytä kiinnittää tulevaisuudessa huomiota, ja mitkä asiat tarvitsevat viilausta? Miten päästään mahdollisimman sujuvaan ja viihdyttävään mutta samalla informatiiviseen lopputulokseen lähetyksestä toiseen?

Työn toisessa luvussa esittelen MTV Oy:n yritystaustaa sekä käyn läpi tämänhetkistä urheilun televisiotarjontaa Suomessa. Kolmannessa luvussa avaan televisioitujen jääkiekkolähetysten historiaa sekä kuvakerronnan kehitystä lähetyksissä. Neljännessä luvussa avaan CHL:n tuotantoprosessia MTV:n tuotantotiimissä: mistä aloitettiin ja kuinka päästiin tuotannon loppuun asti? Viidennessä ja kuudennessa luvussa kerron omia ajatuksiani sekä muiden tuotantotiimiläisten mielteitä ja parannusehdotuksia tulevaisuutta varten.

2 MTV yrityksenä

MTV Oy on perustettu huhtikuussa vuonna 1957 nimellä Oy Mainos-TV-Reklam Ab. MTV:n organisaatioon kuuluva MTV3-kanava aloitti toimintansa omalla kolmoskanavan paikallaan vuonna 1993, sitä ennen MTV lähetti ohjelmaa Yleisradion kanavilla. (MTV yritys.) MTV3 oli ensimmäinen valtakunnallinen mainostelevisiokanava. 2000-luvulla MTV:n valikoimaan on tullut runsas lisä uusia kanavia ja kattaus on nykyään laaja: MTV3, MTV MAX, MTV SPORT1, MTV SPORT1, Sub, AVA, MTV Leffa, MTV Fakta, MTV Juniori. (MTV Oy, Monipuolinen mediatalo.)

MTV:n omistaa nykyisin ruotsalainen mediayhtiö Bonnier AB. Bonnierin juuret ulottuvat vuoteen 1804 asti, jolloin ensimmäisen kirjansa julkaissut Gerhard Bonnier perusti yrityksen Kööpenhaminassa. Perheyhtiö toimii nykyisin 15 eri maassa. Sen liiketoiminta-alueita ovat sähköisen viestinnän lisäksi yrityslehdet, päivälehdet, kirjat, aikakauslehdet, elokuvat ja musiikki. Kaikkiaan Bonnierin palveluksessa on noin 11 000 työntekijää. (Bonnier.)

Mediayhtiö MTV:n konsernituloslaskelman mukainen liikevaihto vuonna 2014 oli 248 miljoonaa euroa. Tulos oli kuitenkin tappiollinen 4,6 miljoonan euron verran. MTV3-kanava sekä Radio Nova olivat sen sijaan voitollisia. Henkilöstöä MTV3:n palveluksessa vuoden 2014 lopussa oli 389. (MTV Oy, Monipuolinen mediatalo). Henkilöstöä on sekä ulkoistettu että irtisanottu viime vuosien aikana, sillä vuoden 2011 lopulla MTV:n henkilöstön lukumäärä oli jopa 497. Myös tilikausien tulos viimeisen viiden vuoden aikana on romahtanut. Vielä vuonna 2009 MTV:n tilikauden tulos oli yli 2,8 miljoonaa euroa (Liite 1), kun taas vuonna 2013 tulos oli pakkasen puolella yli 18 miljoonaa euroa. (Taloussanomien yritystietopalvelu, 2015).

MTV3:n katseluosuus vuorokaudessa vuonna 2014 oli 17,4 % ja kaikkien MTV Oy:n kanavien yhteenlaskettu osuus oli 27,9 %. Nykyään urheilulähetyksen tulevat MAX-kanavan lisäksi MTV SPORT1 ja MTV SPORT2 -kanavilta. Edellä mainitut kanavat ovat osana MTV Total -nimistä kanavapakettia, jonka katseluosuus vuonna 2014 vuorokauden katseluosuudesta oli 3,5 %. (TV-mittaritutkimuksen tuloksia, Finnpanel 2015.) Urheilun lisäksi MTV Total -pakettiin kuuluvat elokuvakanavat CMORE-yhtiöltä, MTV Juniori, MTV Sarja sekä MTV Leffa.

2.1 MTV Sport urheilutuotanto

MTV3 oli ensimmäinen suomalainen televisiokanava, joka aloitti maksullisten televisiokanavien lähetykset. Ensimmäisenä oli MTV3+ -niminen kanava, joka perustettiin vuonna 2002. Kanavan toiminta oli aluksi lähinnä saippuaopperoiden uusintoja sekä mobiilipelejä varten. Toiminta laajeni MTV3 Maxin aloittaessa toimintaansa marraskuussa 2006, silloin kanavan pääasiallisena myyntityyppinä oli Formula 1 -lähetykset. (MTV Max.) Maksullisten kanavien kautta pyrittiin saamaan lisää tuloja kompensoimaan kalliita urheilusarjojen lisenssimaksuja. Tällöin MTV teki strategisen valinnan keskittää voimavaransa myös urheilun televisioimiseen viihteen ja uutisten lisäksi.

Vuonna 2012 MTV osti oikeudet jääkiekon maailmanmestaruuskisoihin ja niiden katsojaluvut ovat olleet huimia, sillä joka vuosi MM-kisat ovat olleet neljän katsotuimman ohjelman joukossa MTV3:lla. Esimerkiksi vuoden 2014 loppuottelu Suomi–Venäjä keräsi television ääreen parhaimmillaan yli 2,2 miljoonaa katsojaa Suomessa. (TV-mittaritutkimuksen tuloksia, Finnpanel 2014.) Jääkiekon MM-kisat ovat myös poikkeus siinä mielessä, että lähetyksiä näytettiin suorana ilmaiskanava MTV3:lla. Normaalisti MTV:n urheilulähetyksiä näytetään MTV3-kanavilla korkeintaan uusintoina, kuten esimerkiksi Formula1-lähetyksiä. MM-kisat ovat Suomessa kuitenkin niin poikkeuksellisen iso tapahtuma, että MTV näyttää Suomen jääkiekkomaajoukkueen MM-otteluita myös ilmaiskanavilla.

Kanavapaketti MTV Totalin katseluosuus on kasvanut seitsemän vuoden aikana 2,1 %. Tosin vuoden 2014 lukema 3,5 % on sitä edeltävää vuotta alhaisempi, sillä vuoden 2013 MTV Totalin osuus vuorokauden katselusta oli 3,7 %. (TV-mittaritutkimuksen tuloksia, Finnpanel 2014 & 2013.) Vuoden 2015 alkupuolella MTV on vielä ilmoittanut luopuvansa jalkapallon Mestarien liigan sekä Jääkiekkoliitolle kuuluvien Euro Hockey

Tourin, naisten maailmanmestaruuskisojen sekä alle 18- ja 20-vuotiaiden maailmanmestaruuskisojen lähetysoikeuksista.

Tärkeimmät MTV Total –paketin urheilulajit ovat Formula 1, Suomen maajoukkueen jääkiekko, talvilajien maailmancupit, Englannin Valioliiga, jalkapallon Mestarien liiga, yleisurheilun Timanttiliiga sekä tennis. Tuoreimmat lisäykset ovat lentopallo sekä ravit.

2.2 Television urheilutarjonnan markkinatilanne

Vuonna 2014 mediakonserni Bonnier pääsi yli 1,1 miljoonan kruunun, eli noin 120 000 euron, voitolliseen tulokseen. MTV:n kokonaistulos säilyi kuitenkin viime vuosien tapaan tappiollisena, pitkälti juuri maksu-tv-liiketoiminnan tappiollisuuden takia. (MTV Oy.)

Vuoden 2014 katsojatilastoissa näkyy useita esimerkkejä urheilun suuresta merkityksestä suomalaisille katsojille, esimerkiksi vuoden kymmenen katsotuimman ohjelman joukosta jopa viisi oli urheilun arvokisalähetyksiä. (Lehdistötiedote: Urheilutapahtumat terästivät televisiovuotta, Finnpanel 2015.)

Suomen televisiourheilussa isoin toimija on edelleenkin Yleisradio. Varsinkin Ylen oikeudet isojen lajien arvokisoista keräävät vuosittain huomattavan suuren yleisön. Esimerkiksi vuonna 2014 Sotshin olympiakisat keräsivät katsojia television äänen parhaimmillaan lähes 1,5 miljoonaa suomalaista. (TV-mittaritutkimuksen tuloksia, Finnpanel 2015.) Myös Ylen urheilu-uutiset, eli Urheiluruutu, on vuodesta toiseen katsottu ohjelma. Urheiluruutu on ollut Yle TV1:n kymmenen katsotuimman ohjelman listalla Finnpanelin sivuilla niin kauan kuin vuosittaisia katsojalukuja on tilastoitu kanavittain, eli vuodesta 2007. Muita suosittuja arvokisoja Ylen kanavilla ovat muun muassa jalkapallon euroopan- sekä maailmanmestaruuskisat kuin myös talvilajien kuten esimerkiksi hiihdon arvokisat.

Koska Ylen toiminta on verovaroin tuotettua, on sillä velvollisuus myös tuoda näkyvyyttä myös vähemmän tunnetuille lajeille. Näin ollen Ylen lajikirjo televisiossa onkin kunnioitettava. Yle lähettää esimerkiksi jääpalloa, painia, taitoluistelua, ampumahiihtoa, salibandya ja yleisurheilua. Näin myös pienemmät Suomessa järjestettävät kisat saavat palstatilaa mediassa. Mukana on myös uusia ja ehkä yllättäviäkin ohjelmia, kuten esimerkiksi vain muutaman vuoden vanha laji

alamäkiluistelu sekä luultavasti tulevaisuuden isoksi satsaukseksi nouseva e-sports eli elektroninen urheilu. E-sports näyttää tietokonepelien, kuten esimerkiksi Counter Striken, turnauksia suorina lähetyksinä Yle Areenassa sekä televisiossa.

2000-luvun Suomessa on ollut muutamia pelkästään urheiluun keskittyneitä kanavia, joista moni on joutunut valitettavasti lopettamaan toimintansa. Muun muassa jääkiekon SM-liigaa televisioinut URHOtv lopetti lähetykset vuoden 2013 lopussa taloudellisten vaikeuksien takia. Myös lähes yhdeksän vuotta toiminut Urheilukanava lopetti ilmaisten lähetysten näyttämisen, ja se muutettiin osaksi osittain maksullista Nelonen Sport -kanavapakettia vuonna 2010. Nykyisin 4Pro-nimellä toimivat kanavat 4Pro1 sekä 4Pro2 näyttävät muun muassa jääkiekon Liigaa, moottoriurheilua, kamppailulajeja, koripalloa sekä amerikkalaista jalkapalloa. VIASAT keskittyy Suomessa lähes pelkästään jääkiekkoon näyttäen NHL- sekä KHL-pelejä.

Urheilutarjonta on levinnyt Suomessa viime vuosina myös paljon internetin puolelle. Esimerkiksi MTV näyttää monet nyrkkeilyottelut ainoastaan Katsomo-palvelun puolella. Uusia tekijöitä urheilun internettarjontaan on ilmaantunut esimerkiksi Sanoman puolelta, sillä ISTV näyttää Urheilusanomien verkkosivuilla tulevaisuudessa suomalaisen Cage-sarjan vapaaotteluita (MMA Finland Oy, 2015). ISTV näyttää myös kaudella 2015 kaikki Veikkausliigan ottelut suorina lähetyksinä (Sundelin, 2015).

Toimijoita riittää siis paljon, mutta kuinka kauan?

2.3 Tavoite

Työni tavoitteena on avata tuotantoprosessi, joka käytiin läpi MTV:n urheilutuotannossa CHL -tuotantoa koskien. Käyn läpi prosessin aloittaen kevästä 2014, jolloin MTV osti CHL:n televisiointioikeudet ja tuotanto alkoi rakentamaan tulevaa kautta, ja jatkan CHL-kauden päättymisen jälkeisiin tunnelmiin asti. Lopuksi käyn läpi mahdolliset parannusehdotukset tulevaisuutta koskien.

Teemahaastatteluiden avulla tavoitteenani on käsitellä koko tuotantoprosessi monesta eri näkökulmasta. Haastateltavina oli urheilutuotantopäällikkö Petteri Ryyänen, joka oli vastuussa tuotannon läpiviemisestä ja teknisten valmiuksien rakentamisesta sekä MTV:n puolella että ulkotuotantojen parissa. Urheilutuottaja Pekka-Paavali Sintonen oli päävastuussa MTV:n studiolähetyksistä sekä lähetysten sisällöstä. TV-ohjaaja Juha

Stenholm toimi sekä MTV:n studiolähetysten ohjaajana ja oli myös ajoittain vastuussa pelipaikkakunnilla kansainvälisen televisiosignaalin eli *feedin* ohjaamisesta.

3 Televisioitujen jääkiekkolähetysten kuvakerronnan historia ja kehitys

3.1 Jääkiekkolähetysten dramaturgia

Vaikka televisioituissa jääkiekkolähetyksissä itse urheilutapahtuma on pääosassa, täytyy myös lähetysten olla ehjä kokonaisuus. Oli teos millainen tahansa, se pitää voida kokea ymmärrettävänä kokonaisuutena. Teoksen täytyy alkaa ja sen täytyy loppua niin, että teoksen kokija osaa tunnistaa nämä tilanteet. (Pirilä & Kivi 2010, 30.) Tämän takia myös jääkiekkolähetysiin täytyy rakentaa dramaturgiaa, jotta katsojat ovat tilanteen tasalla.

Esimerkiksi monesti jääkiekkolähetykset aloitetaan sijainnin havainnollistavalla yleiskuvalla jäähallin ulkopuolelta. Tämän jälkeen voidaan siirtyä hallin kaukalon ja yleisön esittelevään yleiskuvaan. Monesti näytetään vielä pukukopeista jäälle luistelevat pelaajat, jotta jännitys tiivistyy vielä ennen h-hetkeä. Esittelyn viimeistelee usein aloituskiekko kuvattuna ylhäältä päin, minkä jälkeen syvennyttään itse otteluun.

Ristiriitana lähetyksessä on joukkueiden paremmuus: nouseeko altavastaja voittoon tai kumpi kahdesta tasaväkisestä joukkueesta käyttää marginaalit paremmin hyödyksi ja voittaa kamppailun?

Draaman malli jatkuu ottelun loppuun saakka. Usein ottelut ratkeavat vasta viimeisillä minuuteilla, jolloin kliimaksi huipentuu ja koetaan *peripeteia*, käännekohta. Ottelua johtanut joukkue joko ratkaisee ottelun lopullisesti tai altavastajana ollut nousee voittoon. Kun suurin kliimaksi on koettu, alkaa laskeva toiminta: voittavan joukkueen juhlintaa ja hävinneen joukkueen pettyneitä kasvoja. Loppuratkaisuna toimivat pelaajien kättelyt, jolloin toinen joukkue tunnustaa voittajan olleen ottelun taitavampi osapuoli. Näin jääkiekkolähetykset kattavat Freytagin klassisen draaman mallin:

1. Ekspositio eli esittely
2. Konflikti eli ristiriita
3. Komplikaatio eli kehittely
4. Kliimaksi tai kriisi
5. Loppuratkaisu tai katastrofi

(Pirilä & Kivi, 2010, 29.)

Elokuva alkaa alkusysäyksellä herättäen katsojan mielenkiinnon ja antaen samalla myös vahvan näytön, että elokuva on katsomisen arvoinen. Esittelyssä käydään läpi päähenkilöt ja heidän luonteenpiirteensä. Syventämisessä pyritään luomaan vuorovaikutusta katsojan ja päähenkilön välille. Ristiriitojen kärjistys tarkoittaa käännekohtaan johtavaa toiminnan kärjistystä josta ei ole enää paluuta entiseen. Sen jälkeen tulee ratkaisu, mitä tapahtuu, kuka voittaa? Häilytys on elokuvan päättävä osio jossa rauhoitellaan katsoja ja päästetään hänet jännityksen aiheuttamista tunnekuuhuista vapaaksi. (Pirilä & Kivi 2008, 119.)

3.2 Kuvakoot

Jokaisen kameramiehen on hyvä tuntee myös leikkauksen perusteet, jotta hän osaa tarjota kuvia, jotka leikkautuvat hyvin kuvavirtaan. Taito korostuu erityisesti televisioituissa jääkiekkolähetyksissä, joka edellyttää hyvin spontaania työtapaa. (Korvenoja, 2004, 111.) Yleisin kuvakoko televisioituissa jääkiekkolähetyksissä on laaja yleiskuva, jolla katsoja pystyy hyvin seuraamaan pelin kulkua. Isoissa tapahtumissa, kuten esimerkiksi jääkiekon maailmanmestaruuskisoissa, on iso kameraryhmä, joten ohjaajan on helppo vaihdella kuvakokoja eri kameroiden välillä.

3.3 Kuvakulmat

Kuvakulmilla on suuri merkitys kuvallisessa ilmaisussa myös televisioituissa urheilulähetyksissä. Kuten kuvakokojen valinta, myös kuvakulmien valinta on sommittelua ja rajaamista käytännön tasolla. Kuvattavat asiat ja toiminnot määräävät yleisesti ne kuvakulmat, joiden kautta kuvauskohde ja sen toiminta välittyy katsojalle selkeimmin. (Pirilä & Kivi 2005, 116.)

Vaikkakin samat lainalaisuudet pätevät niin elokuvateollisuudessa kuin myös urheilulähetyksissä, on televisioiduissa urheilulähetyksissä myös omat erikoisuutensa. Elokuva- sekä televisiotuotannoissa kuvakulmat pyritään valitsemaan yleensä ihmisen silmän korkeudelta (kuva 1) ja näin oli myös jääkiekkolähetysten alkuvuosina.



Kuva 1. Suomi–Kanada, jääkiekon maailmanmestaruuskisat 1954, YLE, (MTV Urheiluarkisto.)

Kuvassa on subjektiivinen kuvakulma, eli se on niin sanotusti taltioitu asettamalla kamera jonkun katsomopaikan tilalle. Subjektiivista kuvaa katsoessaan vastaanottaja pääsee ikään kuin mukaan tilanteeseen, kun kamera välittää tapahtumat katsojan näkökulmasta. Televisiokatsoja kokee televisioidun ottelutapahtuman mukana olevan henkilön näkemänä kaukalon laidalta. Subjektiivisen kuvan olemukseen olennaisena osana kuuluukin juuri se, että kuvattava tapahtuma näytetään yhden osallistuvan toimijan näkökulmasta eli tässä tilanteessa jääkiekko-otteluun saapuneen katsojan näkökulmasta. (Korvenoja, 2004, 111.)

Televisioituja urheilulähetystsiä kuvataan kuitenkin nykyisin mahdollisimman korkealta, jotta pelitilanteet saataisiin mahdollisimman helposti ja selkeästi kuvattua yhdellä kameralla (kuva 2). Tämä olikin, ja on edelleen, standardina urheilulähetyksissä; mahdollisimman staattinen kameranliike seuraamassa pelitapahtumia suhteellisen laajalla yleiskuvakulmalla.



Kuva 2. Suomi–USA, jääkiekon maailmanmestaruuskisat 1991, YLE (MTV urheiluarkisto.)

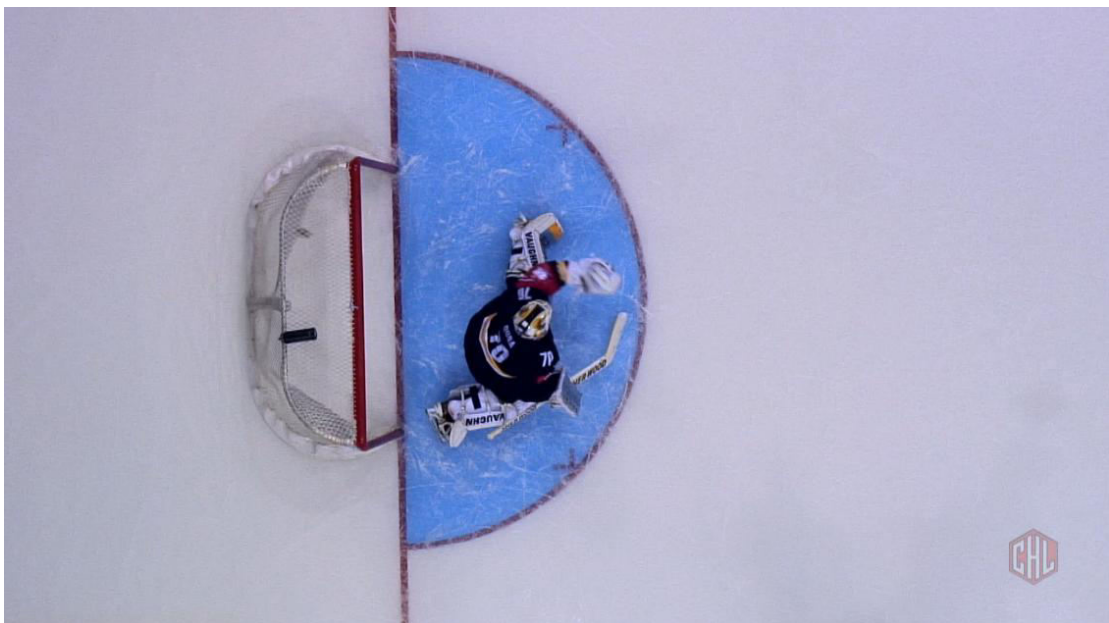
Kuvassa 2 olevaa kuvakulmaa kutsutaan objektiiviseksi kuvakulmaksi, jossa kamera seuraa kaukalon tapahtumia ikään kuin ulkopuolelta ja sivusta katsoen, taltioiden tapahtumat mahdollisimman neutraalilla ja selkeällä tavalla. Tämä hyvinkin staattinen kuvakulma antaa siten mahdollisimman selkeän käsityksen yleisistä pelitapahtumista, mutta se ei kuitenkaan tavoita niin hyvin yksittäisiä ottelutapahtumia tai esimerkiksi pelaajien reaktioita kuin tiiviimmät tai subjektiiviset kuvakulmat. Huomattavan suuri osa televisioiduista jääkiekkolähetyksistä koostuu nimenomaan tästä laajasta yleiskuvakulmasta, jonka lisäksi nykyään tarjotaan juurikin tiiviimpiä kuvakokoja erilaisista kuvakulmista sekä myös hidastuskuvia.

Jääkiekkolähetyksiin on kuitenkin vuosien aikana kehittynyt myös täysin omalaatuisia ratkaisuja lähetyksen elävöittämiseen ja katsojakokemuksen parantamiseen uusien ja luovien kuvakulmien kautta. Yksi nimenomaan jääkiekkolähetyksille ominaisista erikoispiirteistä on maalin sisältä päin (kuva 3) otettu kuvakulma.



Kuva 3. Champions Hockey League, Kärpät – Frölunda, 20.1.2015, MTV SPORT (MTV urheiluarkisto.)

Tänä päivänä myös jäähallien kattorakenteiden tarjoamat kameroiden kiinnitysmahdollisuudet (kuva 4) käytetään hyödyksi ylhäältä päin otetuissa kuvakulmissa.



Kuva 4. Tomas Duba, CHL, Krefeld–HIFK 2014, MTV SPORT (MTV urheiluarkisto.)

Näillä kahdella edellä mainitulla kuvakulmalla on katsojalle myös lisäarvoa tuova elementti otteluiden seuraamisessa. Esimerkiksi epäselvissä maalintekotilanteissa voidaan näyttää maalin sisältä tai ylhäältä päin kuvattua kuvaa, jolloin katsoja voi itse spekuloida ja tehdä omia johtopäätöksiä siitä, menikö esimerkiksi kiekko maaliviivan ylitse vai ei.

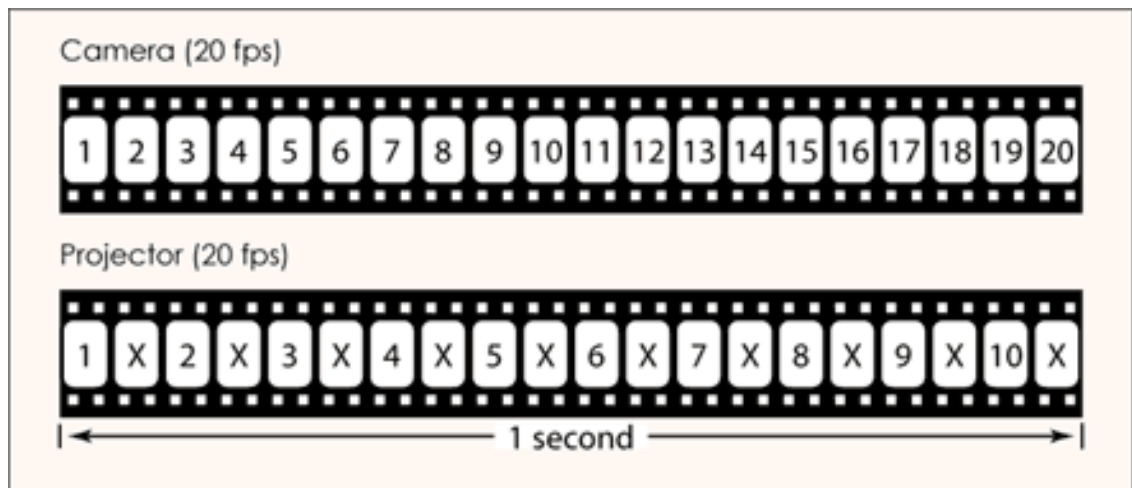
3.4 Hidastuskuvat

Lähes kaikille televisioituille urheilulajeille, myöskin jääkiekolle, on tyypillistä sisällyttää lähetykseen hidastuskuvia elävöittämään lähetystä. Hidastuskuvia onkin käytetty suorissa urheilulähetyksissä jo television alkuajoista lähtien. Tyypillisin keino, erityisesti suorissa televisiolähetyksissä, on käyttää niin sanottua instant replay -menetelmää, joka toistaa taltioitua materiaalia normaalia hitaammalla nopeudella.

Kyseistä ominaisuutta käyttämällä näytetään katsojalle uudestaan tärkeä tai merkittävä pelitilanne, kuten esimerkiksi erikoista taitoa vaatinut pelitilanne, hieno harhautus tai tilanne, joka oli epäselvä ensisilmäyksellä, esimerkiksi maalintekotilanne tai rangaistus. Tätä ominaisuutta pystytään käyttämään televisiotuotannoissa lähes heti halutun hetken jälkeen. Kyseinen tekniikka ei kuitenkaan ole lopputuloksen kannalta teknisesti paras ratkaisu, joten jos hidastuksen kuvanlaatua halutaan paremmaksi, on käytettävä muita tekniikoita. Tämä on kuitenkin teknisesti nopein ja helpoin tyyli toteuttaa hidastuskuva.

Muita tekniikoita hidastuksen toteuttamiseen televisiolähetyksissä on niin sanottu *overcranking* eli jossa kameran asetuksista vaihdetaan kuvausnopeus normaalia suuremmaksi, joka on yleensä noin 24-25 fps, eli *frames per second*. Kuvausnopeudeksi voidaan vaihtoehtoisesti valita esimerkiksi 50 ruutua per sekunti. Täten sujuvan näköinen hidastuskuva saavutetaan toistamalla 50 ruudun sekuntinopeudella kuvattu kuva hidastetulla nopeudella, näin kuvalaatu ei kärsi kuten instant replay -tekniikassa hieman käy. Kyseinen taltiointitekniikka vie kuitenkin huomattavasti enemmän muistitilaa kuin normaalilla 25 fps:n nopeudella kuvattu kuva.

Kolmas ja teknisesti upein tekniikka on niin sanottu *time stretching* -tekniikka eli ajan venyttäminen. Efekti on samantyylinen kuin *over cranking* -tekniikassa, koska näytettävä liike kestää normaalia pidempään. (kuva 5) Tätä hidastustekniikkaa kutsutaan myös digitaaliseksi hidastuskuvaksi, *digital slow motion*.



Kuva 5. Time stretching -hidastustekniikka (Slow motion.)

Tämän tyyppinen hidastuskuva saavutetaan lisäämällä uusia *frameja* eli ruutuja kuvattujen ruutujen välille. (kuva 5) Koska tarvittavia ruutuja ei koskaan oikeasti edes kuvattu, niin ne pitää keinotekoisesti kehittää. Joskus uudet ruudut (jotka on merkitty kuvaan 5 X-kirjaimella) ovat yksinkertaisesti edellisen ruutujen toistoja mutta useimmiten ne on luotu interpoloimalla ruutujen välille. Usein tämä interpolointi on käytännössä kahden ruudun yhteinen niin sanottu häivytytkuva. Useat monimutkaiset algoritmit luovat nämä interpoloinnit, jotka pyrkivät jäljittämään ruutujen välillä tapahtuvan liikkeen ja siten tuottamaan tarvittavia väliruutuja, jotka saavat hidastuskuvan näyttämään luonnolliselta ja tasaiselta. (Slow motion.)

Tämä menetelmä ei ole välttämättä yhtä sujuva ja luonnollinen kuin *over cranking* -tekniikalla tehty hidastuskuva. Kyseinen tekniikka ei ole myöskään yhtä nopea kuin esimerkiksi instant replay, koska se vaatii jälkituotantoa erityisillä videosekvenssereillä, kuten esimerkiksi *Twixtor*-nimisellä ohjelmalla. Huolellisesti toteutettuna tämä ajan venyttämistekniikka luo kuitenkin verrattoman upeita ja kauniita hidastuskuvia.

3.5 Suojaviiva

Suojaviiva on kuviteltu käsite ja keskeisimpiä asioita kuvauksessa ja leikkauksessa. Suojaviivan merkitystä voidaan havainnollistaa parhaiten esimerkillä. Punainen joukkue pelaa katsojan näkökulmasta vasemmalta oikealle ja sininen taas päinvastoin oikealta vasemmalle. Suojaviiva muodostuu tällöin poikittain keskelle pelikenttää. Suojaviivan

rikkominen luo katsojalle kuvan, että joukkueet olisivat vaihtaneet puolia. (Pirilä & Kivi 2005, 117.)

Täten kuvakulman vaihto vastakkaiselle puolelle pelikenttää voi helposti sekoittaa peliin vihkiytymättömän katsojan mielikuvan kentällä pelaavien joukkueiden pelisuunnista. Kentän vastakkaiselta laidalta kuvatut hidastuskuvat piti siis selkeästi merkitä jotenkin, jotta katsojalle ei syntyisi turhia hämmennyksen tunteita. Tätä varten vastakkaiselta puolelta kuvatuissa hidastus- ja uusintakuviissa käytettiin ennen isoa R-kirjainta merkitsemässä *Reverse angle* -kuvakulmaa (kuva 6) eli vastakkaista kuvakulmaa.



Kuva 6. Suomi–Kanada, jääkiekon maailmanmestaruuskisat 1982, YLE (MTV urheiluarkisto.)

3.6 2000-luvun uutuudet ja ominaisuudet

3.6.1 Suuria tunnetiloja kentällä ja vaihtoaitiossa

Uudella milleniumilla pyrittiin alusta alkaen välittämään tunteita katsojalle entistäkin enemmän. Tilanteita pystyttiin uuden tekniikan sekä suuremman kameramäärän ansiosta seuraamaan intensiivisemmin aina pieniä yksityiskohtia myöten. Kyseiset yksityiskohdat toivat lisäarvoa sekä -tietoa televisiokatsojalle entisaikoihin verrattuna.

Päästiin askeleen lähemmäksi kaukalon reunaa omalta kotisohvalta käsin. Tavoiteltiin reaktioita ja tunteita yleisössä, pelaajissa sekä valmentajissa.

Yksi tärkeä uusi elementti oli tilanteiden nopea seuraaminen. Esimerkiksi laajasta kokokentän kuvakulmasta ohjaaja pystyi salamannopeasti poimimaan yksittäisiä taklauksia (kuva 7) kaukalonlaidalta kuvattuna.



Kuva 7. Ville Nieminen kaatuu taklauksen voimasta, CHL, Hamburg Freezers–Rauman Lukko, MTV SPORT (MTV urheiluarkisto.)

Rysäyksen jälkeen ohjaaja pystyi palaamaan salamannopeasti itse pelin seuraamiseen laajakulmalla. Tämän nopean mutta tehokkaan leikkauksen avulla lähetyksen intensiteettiä pystyttiin nostamaan lähes itse paikalla seuraamisen tasolle, sillä nopeilla kamerankulman vaihdoilla pystyttiin simuloimaan paikalla seuraamisen tunnetta; katsoja pystyi seuraamaan tilanteita myös kiekonkuljetuksen ulkopuolella koko kentän laajuudelta, mukaan lukien myös joukkueiden vaihtopenkkejä sekä yleisön reaktioita katsomossa. Näillä tehokkailla keinoilla simuloitiin mahdollisuutta seurata pelitilanteita myös tapahtumien keskipisteen ulkopuolella, juuri niin kuin paikallaolijoilla on mahdollisuus.

Pelitilanteille pystyttiin myös luomaan omanlaisia pienoisdraamankaaria. Pelitilanteen päätyttyä kaukalon laidalla taklattua pelaajaa pyrittiin usein esimerkiksi seuraamaan

taklauksen jälkeen tarkemmin. Ontuuko pelaaja matkalla vaihtoitioon? Vaikuttiko taklaus ollenkaan pelaajaan ja miten hyvin pelaaja mahdollisen tuskan peittää? Seurataan pelaajan selviämistä (kuva 8) koetuista iskuista.



Kuva 8. Ville Nieminen vaihtoitiossa taklauksen jälkeen, CHL, Hamburg Freezers–Rauman Lukko, MTV SPORT (MTV urheiluarkisto.)

Tilanteita sekä pelaajia seurataan myös entistäkin tiiviimmin koko ottelun ajan, erityisesti pelitilanteiden ulkopuolella, kuten vaihtoitiossa tai aloituksessa ennen pelin jatkumista. Näin pyritään suoraan tunteiden välittämiseen – ei pelkästään maaleista riemuitsemisiin vaan koko pelin aiheuttamiin tunneryöppyihin, jotka käsittävät reaktioita laidasta laitaan. Miten vaihtopenkki reagoi syntyneeseen maaliin? Miten valmentaja reagoi saatuun jäähyyn? Yksi pieni yksityiskohta on esimerkiksi Saku Koivun keskittyneen ilmeen (kuva 9) seuraaminen sekunteja ennen kiekon putoamista jäähän.



Kuva 9. Saku Koivu aloituksessa, Suomi–Saksa, jääkiekon maailmanmestaruuskisat 2003, YLE (MTV urheiluarkisto.)

Lähikuvan jälkeen palataan takaisin yleiskuvaan ja pelin yleiseen seuraamiseen. Maalia seuranneissa tilanteissa toiminta on 2000-luvulle siirryttäessä ollut nopeampaa ja pelitilanteeseen paremmin reagoivaa. Nykyään on tapana siirtyä lähes välittömästi maalia seuranneesta tilanteesta (kuva 10) suoraan laajakulmasta maalintekijän lähikuvaan.



Kuva 10. Ville Peltonen (oik.) juhlii maaliaan Kimmo Timosen (vas.) kanssa, Suomi–Saksa, jääkiekon maailmanmestaruuskisat 2003, YLE (MTV urheiluarkisto.)

Ottelulähetyksestä saadaan nopeatempoisempaa ja sykehdyttävämpää kun katsojille tarjotaan nopealla tempolla pelaajien reaktioita. Lähikuvalla tuodaan katsojalle pelaajien ilmeitä ja tunteita paremmin nähtäviksi ja tulkittaviksi. Lähikuvalla kohteen kasvojen merkitys kasvaa entisestään, ilmeet ja tunnetilat ovat helpommin havaittavissa. (Pirilä & Kivi 2005, 112.) Lisäksi hidastuskuvina tarjotaan myös muun muassa valmentajien, maalivahdin tai yleisön reaktioita tehtyyn maaliin.

3.6.2 Selostuskopissa

Tällä vuosikymmenellä selostajien näkyminen suorassa televisiolähetyksessä on tullut uutena lisänä nimenomaan jääkiekolähetyksiin. Erityisesti Antero Mertarannan reaktioiden seuraaminen (kuva 11) on tunteiden välittämistä parhaimmillaan ja rehellisimmillään.



Kuva 11. Antero Mertaranta selostuspaikallaan, Suomi–Slovakia, jääkiekon maailmanmestaruuskisat 2012, MTV3 (MTV urheiluarkisto.)

Itse pelin seuraamiseen esimerkin (kuva 11) kaltaiset kuvat eivät tuo mitään uutta tai informatiivista tietoa, jollaista esimerkiksi hidastuskuvat voivat tuoda epäselvissä maalitilanteissa. Sen sijaan tämän kaltaiset kuvat tuovat katsojalle lisää mielenkiintoa ottelun seuraamiseen, päästään ikään kuin televisiotuotannon kulissien taakse ja vielä kesken suoran lähetyksen. Näin saadaan välitettyä intohimoisen selostajan reaktioita peliin, niin riemun kuin surun hetkinä. Tätä pientä lisää ei ole edes käytetty, ainakaan vielä, muissa televisioituissa urheilulähetyksissä. Toki iso ansio tästä kuuluu Antero Mertarannalle, jonka intohimo on koettu tarpeelliseksi välittää katsojalle suorana.

4 Tuotantoprosessi

4.1 Tekninen tuotanto

Esituotantovaihe sisältää kaikki valmistelut ennen varsinaisen tuotannon alkamista ja se jakautuu yleensä kahteen osaan. Ensimmäisessä osassa pohditaan miten saadaan työstettyä tuotannon perusidea toteutettavaksi konseptiksi, eli laaditaan tuotannon konkreettinen perusidea sekä sen toteuttamistapa. Esituotantovaiheen toisessa osassa

päätetään kaikki tarvittavat tuotannon yksityiskohdat, kuten esimerkiksi lokaatiot, työryhmät sekä tarvittavat tilat ja kalusto. (Zettl 2010, 4.)

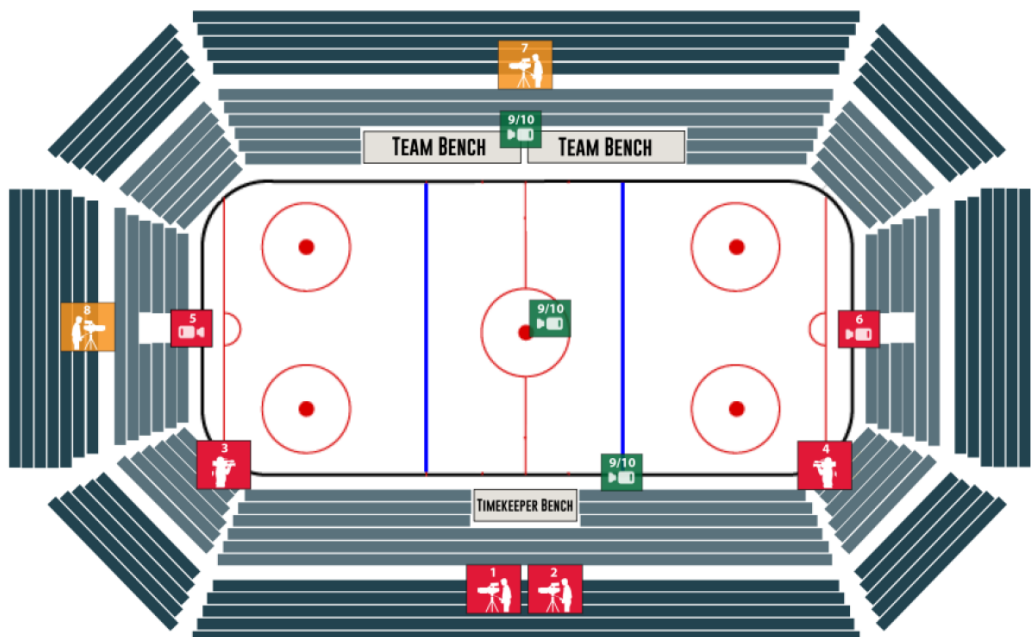
CHL-tuotanto oli suuri kokonaisuus, joka piti laittaa aika vauhdilla kasaan. Kevään maajoukkueotteluiden vuoksi CHL:n teknistä kokonaisuutta päästiin rakentamaan vasta maailmanmestaruuskisojen jälkeen. Kokonaisuus oli merkittävä, sillä MTV:llä oli yhteistyökumppanina Sonera ja ideana oli se, että MTV:n ja Soneran kautta katsoja pystyy halutessaan katsomaan kaikkien suomalaisjoukkueiden ottelut, oli peli sitten Suomessa tai muualla Euroopassa. Koko tekninen tuotanto piti rakentaa sellaiseksi, että tähän oli ylipäättään mahdollisuudet. Alussa, kun ei vielä ollut tiedossa pelien aikatauluja, tuotantotiimin piti varautua pahimmassa tapauksessa tekemään jopa kuutta peliä yhtä aikaa Suomesta. Näin tiukalle tuotanto ei joutunut kuitenkaan missään vaiheessa, mutta kaikki tämä piti ottaa kuitenkin suunnitteluvaiheessa huomioon. (Ryynänen 2015, haastattelu.)

Tietysti piti myös miettiä millaista studiosisältöä lähetyksissä tehdään, kuinka paljon tiimi on paikan päällä kansainvälisen feedin tekemisen lisäksi ja mitä tämä kaikki vaatii ulkotuotantotekniikalta sen muun tuotannon päälle. Tässä vaiheessa tuotanto teki paljon yhteistyötä CHL:n kansainvälisen oikeuksien hallitsijan Infrontin kanssa, koska jokainen ohjelmatoiminnan harjoittaja oli myös antanut lupauksen, että jokainen ottelu on myös kansainvälisesti nähtävissä. Tuotannolla oli ikään kuin tuotantovelvoite, jonka mukaan jokaisesta Suomessa pelattavasta ottelusta tuotetaan kansainvälinen kuvasignaali yleiseen jakoon ja käyttöön.

Kun tuotantoprosessia käynnisteltiin touko- ja kesäkuun vaihteessa, MTV:n tuotanto pyysi tuotantotarjoukset suomalaisilta palveluntarjoajilta, jotka tarjoavat tuotannossa tarvittavia ulkotuotantopalveluita. Kilpailutus tapahtui kesäkuussa ja yhteistyökumppaniksi valikoitui Filmworks Finland, nykyinen Mediatec Broadcast Finland Oy. (Ryynänen 2015, haastattelu.)

MTV:n tuotantotiimi kävi myös useita palavereja oikeuksien hallinnoija Infrontin sekä CHL:n kanssa standardista, jolla otteluita tullaan viemään läpi. Tahot loivat yhdessä ikään kuin puoliksi täytetyn ajolistan, jossa oli otteluiden peruselementit (kuva 12) ja ajoitukset, joita jokainen lähetysorganisaatio kontollaan noudattaa. (Sintonen 2015, haastattelu.)

MULTILATERAL CAMERA PLAN (TV STANDARD I) - OPTION A



MULTILATERAL CAMERA NARRATIVE (TV STANDARD I) - OPTION A

#	POSITION	DESCRIPTION
BASE PRODUCTION (GROUP STAGE & SECOND ROUND)		
1	Main Position 1	Main wide shot; elevated, positioned along centre line
2	Main Position 2	Main & medium close-up; positioned next to Cam 1
3	Corner (L)	Handheld, rink-side; post-game ceremony, interviews
4	Corner (R)	Handheld, rink-side; post-game ceremony, interviews
5	Behind Goal (L)	Fixed; high behind plexiglas behind right goal
6	Behind Goal (R)	Fixed; high behind plexiglas behind left goal
ADDITIONAL CAMERAS FOR THE SEMI-FINALS		
7	Main Reverse	Reverse wide shot; elevated, positioned opposite Cam 1
8	High Behind Goal	R or L; elevated, wide shot for tactical game analysis
FURTHER ADDITIONAL CAMERAS FOR THE FINAL		
9	Special Cam 1	TBD from: blue-line remote, bench, in-goal, hothead, etc.
10	Special Cam 2	TBD from: blue-line remote, bench, in-goal, hothead, etc.

Kuva 12. Champions Hockey League kamerasijoittelupohjan standardi (Champions Hockey League, 2014.)

Tekemiseen liittyi tämän kaiken lisäksi myös graafinen puoli, ja tässä tuotannossa koko graafinen ilme tuli Infrontin alihankkijan puolelta valmiina pakettina. Tämä tarkoittaa sitä, että kaikki visuaaliset elementit olivat valmiina mutta implementointi toteutettiin jokaisen lähetysorganisaation omalla tavalla. Jokaisella on kuitenkin omanlaiset grafiikkamoottorinsa, joilla grafiikkaa ajetaan lähetyksiin.

Grafiikkaelementit saapuivat taloon heinäkuun loppupuolella, ja tämä paketti oli aika monimuotoinen, se sisälsi hyvin paljon erilaisia tilastografiikoita käytettäväksi ottelusignaalisissa ottelun aikana. Näiden elementtien käyttöönotto piti käydä läpi MTV:n oman palveluntarjoajan eli Chyron Hekon kanssa, jotta he pystyisivät ottamaan nämä grafiikat käyttöön omaan systeemiinsä. Tavallisuudesta poikkeavaa tilanteessa oli se, että ideana oli seurata ottelustudioissa kaikkien suomalaisjoukkueiden otteluita. Tähän tarvittiin статистиikan rajapintaa, jossa sijaitsivat kaikki tarvittavat tilastot meneillään olevista otteluista. Toteutus oli XML-pohjainen ratkaisu, jossa oli omia haasteita alkupuolella kun tähän rajapintaan ei päästy käsiksi. Tämä ongelma, jossa dataan ei päästy käsiksi, ilmeni kaikille ja korjautui kuitenkin ajan myötä. (Ryynänen 2015, haastattelu.)

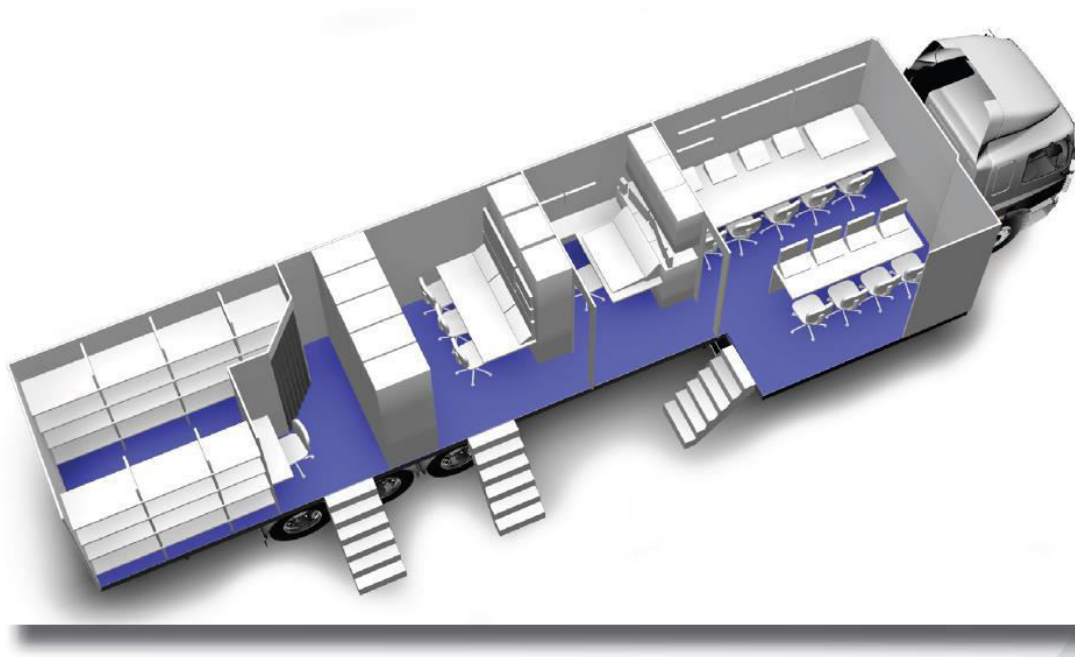
Tärkeää oli myös se, että CHL-ilme näyttäytyi MTV:n omassa studiossa halutunlaisena. Tämän kaiken rinnalla kulki koko ajan myös muita tuotannon tasoja, jotka liittyivät sisällöntuotantoon, CHL-tuotteen promoamiseen Suomessa ja markkinointiin. Talon sisällä käytiin läpi, miten otteluiden alas otot saadaan toimimaan, sekä rakennettiin highlight tuotantoa.

Urheilutuotantopäällikkö Ryynänen koki tuotannon suurimpana haasteena tiukan aikataulun, sillä CHL lähti poikkeuksellisen aikaisin liikkeelle jääkiekkokaudeksi jo elokuun loppupuolella. Varsinkin alussa ensimmäisten kierrosten aikana koko tiimi sai olla tarkkana, vaikka jääkiekon tekeminen suurelle osalle tiimistä ei ollutkaan uutta. Pikkuvikoja näyttäytyi ilmoille siellä täällä. Oikeuksienhallinnoijan Infrontin palautteen mukaan MTV:llä tuotanto lähti kuitenkin todella sujuvasti liikkeelle. Iso apu tässä oli vuosien kokemus jääkiekkolähetysten tekemisestä, jota jokaisella lähetysorganisaatiolla ympäri Eurooppaa ei välttämättä ollut, ainakaan samassa mittakaavassa. Suomi ja Ruotsi olivat maita, joiden tuote oli halutussa linjassa heti alusta alkaen.

Iso idea koko Euroopan laajuisen televisiotuotannon takana oli se, että CHL pyrkii visuaalisesti omalaatuiseksi tunnistettavaksi brändiksi, esimerkiksi kuin UEFA Mestarien liiga. Tuotteen on tarkoitus olla visuaalisesti näyttävä sekä toteutuksen samankaltainen – tehtiin se missä maassa tahansa. Tietysti kun tekijöinä oli monta eri lähetysorganisaatiota ympäri Eurooppaa, haasteilta ei välttytty. Mutta juuri sen takia oli tärkeää, että kaikki grafiikat, efektit ja itse ottelutaltioinnit tapahtuivat mahdollisimman samankaltaisesti ja tuotantostandardit olivat samoja kaikkialla. Kaikilla oli olemassa peruspilarit, joiden päälle rakentaa oma tuotanto.

Alussa myös tuotantomalli tuotti omanlaisiaan haasteita. Ensinnäkin tuotannon piti huolehtia siitä, että jokaisen suomalaisseuran ottelusignaalit saadaan tuotettua lähetysyksiköihin, tehtiin lähetykset joko Suomessa tai muualla Euroopassa. Koko tämä tekninen kuvio piti saada sovittua Ylen kanssa, koska YLE ottaa MTV:lle suurimman osan satelliittisignaaleista talteen. YLE siis suoritti tuotannon ohjelmansiirtopalvelut MTV:n toimitiloihin. Ja kun pelejä tulisi olemaan käynnissä monta samanaikaisesti ja osa lähetettäisiin vain Soneralta, niin myös MTV:n omien fasiliteettien rajallisuus tuli jo alkutuotantovaiheessa vastaan.

Kesäkuun tuotantotarjousprosessiin liittyi myöskin se, että MTV:n tuotantotiimi tarvitsi lisää fasiliteetteja ulkopuolelta tuotannon läpiviemiseksi. MTV tarvitsi lisää yksiköitä, joissa pystyisi ottamaan kansainvälisiä kuvasignaaleita alas, selostamaan ne, lisäämään niihin tarvittavia graafisia elementtejä mukaan ja sen jälkeen striimaamaan lähetysignaalit vielä eteenpäin Soneralle. Sonera perusti tätä varten kahdeksan kappaletta MTV Sport Sonera -viihdekanavia IPTV-jakeluun. Tähän tehtävään, kuin myös ulkotuotantojen tuottamiseen valikoitui Filmworks Finland, nykyinen Mediatec Broadcast Finland Oy. Mediatecin tiloista (kuva 13) pääsääntöisesti selostettiin ja striimattiin myös suoraan Soneralle menevät ottelut. Koko tämän tuotannon hallinnointi tehtiin MTV:n tuotannosta käsin. (Ryynänen 2015, haastattelu.)



Kuva 13. Mediatec Broadcast Finland Oy: Ulkotuotantorekka mallinnos. (Ryynänen 2014, s. 11.)

Yksi tuotannollinen hankaluus alkuvaiheessa oli se, että toisin kuin muissa isoissa liigoissa, CHL:ssä kansainvälisen ottelusignaalin järjestäminen ja jakelu ottelupaikkakunnilta oli jätetty täysin lähetysoorganisaatioiden kontolle. Jotta edellä mainittu malli toimisi hyvin, siihen käytetään yleensä keskitettyä mallia. Esimerkiksi tässä tapauksessa Infront palkkasi palveluntarjoajan, ikään kuin itsenäisen kytkentäkeskuspalvelun, joka koordinoisi ja varaisi satelliittisegmentit sekä -ajat lähetysorganisaatioille. Lähetysoorganisaatioiden huolehdittavaksi jäisi tällöin vain satelliittisignaalin lähettäminen pelipaikkakunnilta kansainväliseen jakeluun. Lähettäjiä ei tarvitsisi tällöin itse varata satelliittijaokkeita. Jokin oleellinen parametri voi jäädä välittämättä, kun jokainen hoitaa itsenäisesti satelliittisegmentit, ja ihan tiedonhallinnankin kannalta on aika haasteellinen tilanne, että jokainen lähetysorganisaatio ikään kuin itsenäisesti informoi kaikkia muita.

Tämän toimintatapa mietitytti tuotantotiimiä MTV:llä jo etukäteen, ja niin ongelmia myös aikanaan ilmenikin. Oli muun muassa tapauksia, jolloin ulkomailla oli jäänyt salaus päälle signaaliin eikä salausavainta ollut tiedotettu. Hyvin nopeasti CHL ja Infront kuitenkin tunnistivat tämän ongelman, ja noin neljännen kierroksen aikoihin he olivat tehneet sopimuksen palveluntarjoaja Arqivan kanssa, joka alkoi huolehtimaan satelliittisegmenttien varaamisesta, ja näin ollen lähetysorganisaatioille jäi huolehdittavaksi ainoastaan signaalin lähettäminen eteenpäin. Tämä helpotti

tiedonhallintaa ja vähensi virheitä kansainvälisessä signaalien jakelussa. (Ryynänen 2015, haastattelu.)

4.2 Tekniset lisät

4.2.1 Grafiikkaohjelma Piero

Yksi television urheilutuotannon tavoitteista on kertoa tarina. Tehokas keino siihen on tarjota katsojalle esimerkiksi ammattivalmentajan tai -pelaajan näkemys ottelun tapahtumista. Näiden näkemysten esilletuonnin helpottamiseksi on hyödyllistä pystyä tekemään erilaisia graafisia merkintöjä pelikentälle. Näin voidaan selventää asioita, kuten esimerkiksi pelaajien välisiä etäisyyksiä toisiinsa ja maaliin nähden, tai nähdä onko pelaaja paitsiossa vai ei. Tämä edellyttää kameran paikan, suunnan sekä polttovälin arvioimista reaaliajassa, jotta grafiikoita voidaan muuntaa vastaamaan kameran näkymää. Tämä voidaan saavuttaa kamerajalkaan sekä linssiin kiinnitettävillä antureilla, mutta nämä voivat kuitenkin olla hyvin epäkäytännöllisiä sekä kalliita. (Thomas 2008, 5.)

Vuonna 2005 julkaistussa versiossa Piero pystyi graafisesti mallintamaan pelikentät käyttämällä hyväkseen kenttien ulkoreunoja sekä kentissä olevia viivoja sekä muita merkintöjä. Näin Piero pystyy luomaan pelitilanteesta 3D-mallinoksen, jonka avulla esimerkiksi kamerakulma pystytään viemään sellaisiin kulmiin joissa kameraa ei oikeasti edes ole tai lisäämään kuvaan erilaisia graafisia elementtejä. Pieron avulla televisiotuotanto pystyy piirtämään ja luomaan pelaajille ja pelikentälle erilaisia nuolia, viivoja ja muita graafisia elementtejä sekä mittaamaan etäisyyksiä, havainnollistaen näin tilanteita katsojille, kuitenkaan vääristämättä mittasuhteita tai kuvaa.



Kuva 14. CHL, Frölunda–Kärpät, PIERO-kuvio (MTV urheiluarkisto.)

Kuvan 14 tilanteen studion asiantuntijat halusivat havainnollistaa katsojille kentällä olleiden pelaajien liikesuunnat. Hyökkäävän punapaitaisen joukkueen pelaajat liikkuvat tilanteessa eteenpäin keskeltä, jolloin valkopaitaiset puolustajat seurasivat perässä. Näin vasemmalta laidalta nousseelle hyökkääjälle vapautui tilaa edetä ja tilanteesta seurasikin punapaidoille maali.

Tällä tavoin ammattilaisjääkiekkoilijat ja valmentajat pystyvät konkreettisesti näyttämään meneillään olevan pelin tilanteista katsojille syy-seuraus-tilanteita. Näin vastataan mahdollisesti katsojien ihmetyksen aiheeseen ja avataan peliä myös kokemattomimmille lajin seuraajille, voidaan esimerkiksi selventää minkä takia vasen laitahyökkääjä pääsi kyseisessä tilanteessa niin vapaasti vastustajan maalille?

Piero on ollut MTV:llä käytössä jo vuodesta 2012 alkaen. Sen käyttöä sekä sen tarjoamia mahdollisuuksia on opeteltu hyödyntämään eri tuotannoissa. MTV:n asiantuntijat, joiden analyysien pohjalta Piero-näytteet rakennetaan, ovat ottaneet välineen hyvin vastaan ja ymmärtävät sen mahdollisuudet hyvin. Piero on jo elimellinen osa MTV:n studiokerrontaa niin jääkiekossa kuin jalkapallossa. (Ryynänen 2015, haastattelu.)

4.2.2 Touch screen



Kuva 15. Toimittaja Teemu Niikko käyttää Touch screeniä suorassa lähetyksessä. Mukana jääkiekkoasiantuntijat Hannu Aravirta (takana) sekä Tero Lehterä (edessä). (MTV urheiluarkisto.)

MTV oli ensimmäisiä toimijoita Suomessa, joka otti touch screenin käyttöön isossa mittakaavassa urheilutuotannoissa. Käyttö aloitettiin MTV:llä vuoden 2011 loppupuolella. MTV:n urheilutuotanto on myös määrätietoisesti pyrkinyt rakentamaan sen käyttöä eteenpäin. Iso rooli tässä on ollut myös grafiikkapuolen alihankkija Chyron Hegolla, jolla on kokemusta siitä arkkitehtuurista, joka jyllää touch screenin takana. Yrityksellä on kansainvälistä yhteistyötä muun muassa englantilaisen Sky Sportsin kanssa Monday Night Football Show'ssa. Chyron Hegolla on hyvä käsitys tekniikasta, jota touch screenin käyttö vaatii, sekä taitoa saada asiat yhdisteltyä ja rakennettua hieno sovellus studiokäyttöön. Sitä kautta MTV:n tuotannolla oli jo valmiina se perusstrukturi, jonka päälle rakennettiin juuri CHL:lle ja jääkiekolle ominainen ilme, jota haluttiin havainnollistaa touch screenin kautta. (Ryynänen 2015, haastattelu.)

4.3 Grafiikka ja yleisilme

Vaikka CHL-tyylisiä jääkiekkoturnauksia on pelattu jo aiemminkin, tämä oli kokonaan uusi tuote ja sarja. MTV:n puolella on ymmärretty se, että CHL ei nouse välttämättä isoksi jutuksi heti ensimmäisen tai edes toisen kauden jälkeen. Brändin ja tuotteen

rakentamisen täytyy olla määrätietoista ja pitkäjänteistä. Mikään ei tapahdu yhdessä yössä. Siihen nähden tuotannossa oltiin pääsääntöisesti hyvin tyytyväisiä siihen yleisilmeeseen, jonka CHL ja Infront tuottivat tuotannon käyttöön sarjan ensimmäisellä kaudella.

Rajallisuudet tulivat tosin ajoittain vastaan, sillä grafiikat rajoittuivat vain ja ainoastaan itse ottelutuotannon ympärille sekä siihen liittyvään statistiikkaan. Näissä grafiikkakokonaisuuksissa ei ollut huomioitu tässä kohtaa ollenkaan, millaisia studio-osuuksia eri lähetysorganisaatiot saattaisivat tehdä tämän tuotteen ympärille, ja näin ollen sieltä puuttuivat kaikki studiotekemiseen liittyvät ilme-elementit. Esimerkiksi erilaiset videoseinillä esitettävät loopit ja muut taustamateriaalit puuttuivat kokonaan.

Ymmärrettävästi myös itse pelikuvaa oli hirvittävän vähän käytettävissä, koska sarja oli täysin uusi ja näin sarjan markkinoimisessa käytettävät materiaalit ennen alkua olivat suhteellisen heikkolaatuista. Myöskään suoraan touch screen -käyttöön soveltuvia elementtejä ei ollut. Tuotanto rakensi kuitenkin alihankkija Chyron Hekon kanssa koko touch screenin pinnan kokonaan niistä palasista, joita Infront ja CHL olivat käyttöön tarjonneet. Esimerkiksi CHL:ltä tulleet pelaajakortit oli suunniteltu istumaan vain *lower third*-grafiikoihin ottelusignaalien yhteydessä käytettäväksi. Niissä ei riittänyt millään resoluutio tai kuvakoko, jotta tuotanto olisi voinut tehdä omia pelaajakortteja käytettäväksi koko ruudun kokoisina. Näitä käytetään MTV:llä esimerkiksi Valioliigan, Mestarien liigan ja jääkiekon MM-kisalähetyksissä. Niiden tekeminen ei ollut mahdollista siinä kohtaa, ja se onkin yksi niistä asioista, joista annettiin palautetta ensi kautta koskien. Ensi kaudelle on tulossa jo enemmän elementtejä käytettäväksi studioympäristöissä. (Ryynänen 2015, haastattelu.)

5 Toimenpiteet

Ensimmäinen kausi rykäistiin käyntiin vauhdilla ja kovalla innolla, olihan kyseessä kuitenkin uunituore sarja ja brändi, jota MTV:n urheilutuotanto lähti rakentamaan. Vaikka tuotanto saakin sekä opinnäytetyön kirjoittajan että haastateltavien silmissä hyvän arvosanan, löytyy parannuskohteita tulevaisuutta ajatellen lopulta suhteellisen paljon.

Isoin ongelma varsinkin tuotannon alkupuolella kansainvälisesti oli kunnioituksen puute aikatauluja kohtaan. Erien keskellä pidettävät mainostauot pidettiin välillä eri aikoihin kuin kansainvälisissä ajolistoissa luki, eivätkä myöskään pelaajat tai valmentajat saapuneet aina ajoissa haastattelupisteelle. Tämä on hyvin kiusallinen tilanne kansainvälisen signaalin varassa oleville tuotantotiimeille, sillä usein vallitsi epätietoisuus siitä, saadaanko haastatteluja erän jälkeen vai mennäänkö suoraan mainostauolle. Tuotannon alkupäässä koettiin siis ajoittain kiusallisia katkoja segmenttien välillä. Sarjalle peräänkuulutetaan ennen kaikkea ammattimaista ajatusmaailmaa, CHL ei ole harjoitteluturnaus vaan oikea kiekkoturnaus, jossa kamppaillaan isoista asioista. (Stenholm 2015, haastattelu.)

Tuottaja Pekka-Paavali Sintonen toivoo ensi kaudelle ennen kaikkea monipuolisuutta MTV:n studioon sekä enemmän hyödynnettävää materiaalia studion pre-game -osuuksiin. Esimerkiksi jalkapallon Mestarien liigassa käytettävistä kaupunkiesittelyistä halutaan ottaa mallia myös CHL:ään. Touch screenillä näytettävät pelipaikkakuntien esittelyvideot auttaisivat tuotantoa sitomaan CHL-tuotteen kisapaikoille paremmin ja tuomaan katsojalle vielä vahvemman elämyksen siitä, mitä kisapaikkakunnalla tapahtuu. Näin MTV saisi tuotua enemmän keskieurooppalaista ja ruotsalaista jääkiekko- ja fanikulttuuria esiin suomalaiselle yleisölle. (Sintonen 2015, haastattelu.)

Hyvänä esimerkkinä toimii CHL:n finaaliottelu, jossa paikallinen ohjaaja poimi jo ennen ottelun alkua Luulajan fanaattista fanikatsomoa kuviin ja kansainvälisessä signaalissa tarjottiin lisäksi kuvaa joukkueiden saapumisesta hallille, pukukoppikuvaa pelaajista valmistautumassa sekä yleiskuvaa hallilta ja fanien keskuudesta. Oppia halutaan ottaa näissä asioissa myös Englannin jalkapallosarja Valioliigalta, jossa lähetysorganisaatiot saavat pelaajien kommentteja ja lausuntoja käytettäväksi ennen pelejä. Vaikka pelaaja ei suoltaisikaan vuolaita lausuntoja tulevasta pelistä, niin katsojat pääset silti paremmin käsiksi tulevan ottelun tunnelmaan ja saavat näin enemmän lisäarvoa televisiolähetykseltä.

Lisäksi Sintonen haluaa saada studion plasmanäytöille käyttöön enemmän kuvitusta elävöittämään lähetystä, kuten esimerkiksi CHL:n tuottamia looppeja pyörimään videoseinälle. Kauden aikana puheenaiheena olleet pukukoppikamerat olivat käytössä jo finaaliähetyksessä. Niistä saatiin hyvää kuvaa sekä ennen ottelua että sen aikana, kun toisen finaalijoukkueen pelaaja ajettiin kentältä ulos. Katsoja pääsi näin

seuraamaan pelaajan ja huoltajan keskinäistä tunnelmaa pukukoppiin, kun peli oli vielä täydessä vauhdissa.

MTV:n tuotantotiimi lähti itse viemään CHL-ilmettä eteenpäin omien kaupunkiesittelyidensä kautta. Tuotanto palkkasi tehtävään englanninkielisen näyttelijän, joka esitteli tyylikkäästi jokaisen CHL:ään osallistuvan suomalaisseuran kaupungin. Tämä toteutettiin yhdessä jokaisen suomalaisen CHL-seuran faniryhmän kanssa, joiden tuella ideoitiin jokaiselle pelipaikkakunnalle omat insertit. Inserttejä käytettiin CHL-tuotteen markkinoinnissa televisiossa sekä MTV:n Katsomo-palvelussa.

Tulevasta kaudesta on käyty jo keskusteluita suomalaisten seurojen kanssa ja pureuduttu mahdollisiin parannusehdotuksiin. Yhtenä tavoitteena on saada suomalaisilta seuroilta yksi eturivin pelaaja esittelemään omaa pelipaikkakuntaansa. Vaikka tällaisille inserteille olisi paljon käyttöä jo pelkästään MTV:n tuotannossa, niin vielä suurempi apu se olisi muunmaalaisille lähetysorganisaatioille. Kansainvälisesti jaettu insertti auttaisi muualla toimivia lähetysorganisaatioita tutustuttamaan omat katsojansa Suomen kaupunkeihin ja jääkiekkoseuroihin. Vastavuoroisesti esimerkiksi Red Bullin pelaaja voisi esitellä Salzburgin kaupungin, ja näin MTV saisi siitä materiaalia oman tuotantonsa käyttöön. Tällaisia lisiä MTV:n tuotanto toivoo ensi kaudelle lisää, jotta tuotanto saa koko studion elämään ja hengittämään CHL-maailmaa näiden videoiden ja muiden elementtien avulla. (Sintonen 2015, haastattelu.)

Tuotantotiimin mietinnän alla on myös se, että voiko MTV avata omassa studiossaan tulevaisuudessa asioita eri tavalla. Saataisiinko 3D:tä tai liikkuvaa virtuaalilattiaa eli visuaalia elementtejä lisää. Ja kun sitten kaivattua kuvaa on enemmän käytössä, voidaan toteuttaa esimerkiksi CHL-uutisia, jossa avataan, mitä kaikkea kiekkomaailmassa on tapahtunut. Ja studioon on tuotava puheenaiheeksi myös suurempia puheenaiheita pureskeltavaksi, tuotettavana on kuitenkin iso kansainvälinen jääkiekkosarja. Eli tarvitaan lisää asiantuntijoiden näkemyksiä isommista teemoista, jotka koskettavat suurta kiekkoyleisöä. Esimerkiksi finaalissa käytiin läpi ruotsalaisen jääkiekon ydintä, kun studiossa oli sekä Hannu Aravirta että Pasi Nurminen, joista molemmat ovat pelanneet Ruotsissa. Tai kun paikalla ollut toimittaja Jukka Lohva tapasi ruotsalaisjoukkueiden suomalaispelaajia ennen ottelua ja kävi läpi suomalaisen ja ruotsalaisen jääkiekkokulttuurin eroja. Tällaisia pieniä syvennyksiä pyritään saamaan enemmän.

6 Johtopäätökset

Tärkeintä on se, että kaikki mitä tapahtuu pinnan alla esimerkiksi grafiikkaan liittyen, toimii teknisesti, kuten esimerkiksi tilastopalvelut, jotta data saadaan ladattua sieltä luotettavasti tuotannon omaan käyttöön. Kaikki yhteydet halleilla toimivat ja niin edelleen, tällaiset asiat ovat tuotannolle sitä olennaisinta työtä. Jos siellä jokin klikkaa, se näkyy heti lähetyksessä. MTV:llä on kiinnitetty erityistä huomiota tämän projektin aikana kansainvälisen ottelusignaalin tekoon, jotta lähetykset sujuisivat kitkatta ja mahdollisimman luotettavasti. Sen päälle on sitten helppo rakentaa muuta tuotantoa. (Ryynänen 2015, haastattelu.)

Tekninen toteutus ja sisällöllinen tuotanto kulkevat käsi kädessä, sillä tekninen toteutus on kuin televisiotuotannon maalivahti: kun kaikki toimii illasta toiseen, voi muu tiimi huoletta keskittyä omaan työhönsä, ja näin pystytään tuottamaan parasta mahdollista jälkeä. Jos taas tekninen toteutus vuotaa kuin alasarjajoukkueen harrastemaalivahti ja ylimääräisiä ongelmia syntyy jatkuvasti, joutuu muu työryhmä tuotannossa keskittymään liikaa vaaratilanteisiin ja niissä toimimiseen, sen sijaan että fokus olisi omassa työssä ja omissa tehtävissä. Ja kun ajan kanssa tuotantoon lisätään uusia teknisiä lisiä kuten esimerkiksi Pieron kaltaisia grafiikkaelementtejä, voi muu tuotanto kasvaa niiden mukana uudelle tasolle ja näin tuottaa televisiokatsojille uusia näkökulmia sekä lisätietoa lähetyksessä.

CHL-tuotteen hyvä puoli on se, että CHL sekä Infront ovat itse äärimmäisen kiinnostuneita viemään tuotetta eteenpäin ja tiedostavat tietynlaisen keskeneräisyyden. Myös siinä muodossa tämä on hieno kokonaisuus, sillä he hyvin mielellään kuulevat MTV:n näkemyksiä ja ehdotuksia ja ovat myöskin näiden pohjalta valmiita kehittämään tuotetta. (Ryynänen 2015, haastattelu.)

Varsinkin lähetyksorganisaatioiden yhteistyöllä on huimasti parantamisen varaa. Vaikkakin ensimmäisellä CHL-kaudella tehtiin muutamia materiaalin vaihtoja itse tehtyjen haastattelupätkien muodossa ruotsalaisen lähetyksorganisaatio SVT:n kanssa, niin kasvun varaa löytyy paljon. Ruotsissa pelaa paljon suomalaisia jääkiekkoilijoita ja Suomessa paljon entisiä Elitserienin pelaajia, joten nettisiirtojen luvattuna aikana toivoisin näkeväni tällaista materiaalin vaihtoa haastatteluiden ja videoklippien muodossa enemmänkin. Parhaassa tapauksessa tämä voisi toimia koko Euroopan laajuisena, esimerkiksi Sveitsistä voisi tulla pyyntö MTV:lle haastatella jotain heitä

kiinnostavaa Suomessa kiekkoilevaa pelaajaa, ja MTV voisi lähettää oman pyyntönsä Sveitsiin. Pienellä vaivalla lähetysorganisaatiot saisivat ajankohtaista materiaalia toiselta puolen Eurooppaa.

Suurimpana haasteena uudelle kaudelle astuttaessa on tuotantostandardin nostaminen seuraavalle tasolle. Kauden päättänyttä finaaliälyhetystä voitaneen pitää kaikkine osineen onnistuneena pakettina, jollaista on syytä lähteä tavoittelemaan ensi kaudella lähes jokaisena peli-iltana. Asiantuntijat pureksivat pre-game-studiossa itse ottelun lisäksi laajempiakin koko jääkiekkokenttää käsitteleviä aiheita, ja Piero sekä touch-screen-lisät tukivat ennakkopaketin. Oma toimittaja oli paikan päällä tekemässä kattavaa ennakkopakettia sekä haastattelemassa pelin aikana pelaajia ja valmentajia. Tuotantotiimi hoiti oman osansa korkealla tasollaan, ja koko komeuden kruunasi Antero Mertaranta, yksi historiamme rakastetuimmista urheiluselostajista. Hauskana lisäbonuksena tarjottiin ottelu Katsomon puolella Juhani Tammisen selostamana. Tamminen päätyi selostamaan ottelua Mertarannan kesken tehdyn vedon jälkeen, jossa Tamminen lupasi selostaa finaaliottelun jos siinä pelaa kaksi ruotsalaista joukkuetta.

Ymmärrettävästi näinä taloudellisesti haastavina aikoina jokaiseen tiistai-illan peliin tuotanto ei pysty rakentamaan yhtä kattavaa pakettia, kuin mitä katsojat saivat kokea finaalissa. MTV:n urheilutuotanto on koko 2000-luvun ollut monella tapaa eräänlainen lippulaiva suomalaisessa televisiourheilussa. YT-neuvotteluiden ja talousvöiden kiristysten täyttämisenä aikoina laatua kaivataan enemmän kuin koskaan, sillä kuluttajat ovat entistä tarkempia siitä, mitä vastinetta rahalleen saavat. Tuotannoilta ja niiden tekijöiltä vaaditaan siis vuosi vuodelta enemmän vähemmällä. Tämä on haastava yhtälö, jonka ratkomiseen varsinkin mainosrahoitteisilla televisioyhtiöillä on edessä kriittiset vuodet.

Lähteet

Champions Hockey League, 2014. Broadcaster manual season 2014/2015

Finnpanel 2014, TV-mittaritutkimuksen tuloksia

<<http://www.finnpanel.fi/tulokset/tv/vuosi/share/2013/10plus.html>> (luettu 25.1.2015)

Finnpanel 2015, TV-mittaritutkimuksen tuloksia

<<http://www.finnpanel.fi/tulokset/tv/vuosi/share/2014/>> (luettu 25.1.2015)

Finnpanel 2015, Lehdistötiedote: Urheilutapahtumat terästivät televisiovuotta

<<http://www.finnpanel.fi/tulokset/tiedote.php?id=178>> (luettu 25.1.2015)

Korvenoja, Pekka 2004: TV-kameratyönperusteet. Helsingin ammattikorkeakoulu Stadian julkaisuja SarjaB: Oppimateriaalit 1

MMA Finland Oy, Urheilusanomat ja vapaaottelupromootio CAGE yhteistyöhön - tapahtumat liveinä ISTV:ssä! <<http://www.mmafinland.fi/uutiset/urheilusanomat-ja-vapaaottelupromootio-cage-yhteistyohon-tapahtumat-liveina-istvssa.html>> (luettu 20.3.2015)

MTV Oy, Bonnier tasaisessa tulokunnossa – myös MTV:n tehostustoimet purivat

<<http://www.mtv.fi/yritys/medialle/index.shtml/158298>> (luettu 25.2.2015)

MTV Oy, Monipuolinen mediatalo, <http://www.mtv.fi/yritys/yhtio/perustietoa_yhtiosta/> (luettu 27.2.2015)

MTV Sport urheiluarkisto, 2015

Pirilä & Kivi 2005: Otos: elävä kuva, elävä ääni. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy.

Pirilä & Kivi 2010: Teos: Elävä kuva, elävä ääni. Keuruu: Otavan Kirjapaino Oy.

Ryynänen Jukka 2014, CHL 2014-2015, Tekninen tuotanto, graafiset elementit.

Ryynänen, haastattelu, 13.2.2015

Sintonen, haastattelu 5.2.2015

Stenholm, haastattelu, 11.2.2015

Sundelin, Saku-Pekka, 2015. ISTV näyttää kaikki Veikkausliigan ottelut suorana. Ilta-Sanomat. <<http://www.iltasanomat.fi/veikkausliiga/art-1424842047363.html>> (luettu 20.3.2015)

Taloussanomien yritystietopalvelu 2015, MTV Sisällöt Oy
<<http://yritys.taloussanomat.fi/y/mtv-sisallot-oy/helsinki/1093944-1/>> (luettu 25.2.2015)

Thomas, G.A. 2008: Real-Time Camera Tracking using Sports Pitch Markings: BBC
<<http://downloads.bbc.co.uk/rd/pubs/whp/whp-pdf-files/WHP168.pdf>> (luettu 25.1.2015)

Wikipedia 2015. Bonnier.
<<http://fi.wikipedia.org/w/index.php?title=Bonnier&oldid=14663941>> (luettu 25.1.2015)

Wikipedia 2015. MTV Max.
<http://en.wikipedia.org/w/index.php?title=MTV_Max&oldid=646976916> (luettu 25.1.2015)

Wikipedia 2015. MTV (yritys).
<http://fi.wikipedia.org/w/index.php?title=MTV_%28yritys%29&oldid=14680744> (luettu 27.2.2015)

Wikipedia 2015. Slow Motion
<http://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Slow_motion&oldid=644804488> (luettu 27.2.2015)

Zettl, Herbert 2010: Television Production Handbook, Nelson Education, Ltd.
<http://www.cengagebrain.co.nz/content/zettl98848_0495898848_02.01_chapter01.pdf> (luettu 27.2.2015)

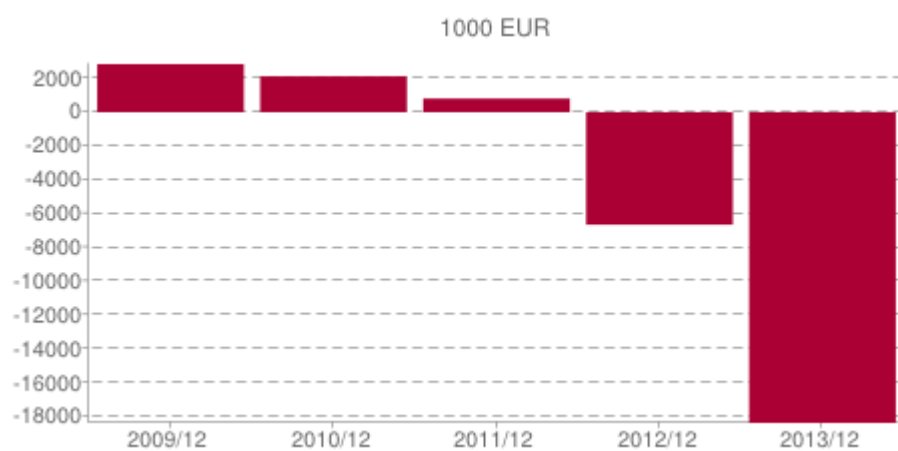
Haastattelut

Petteri Ryynänen 2015, MTV Sport, urheilutuotantopäällikkö, 13.2.2015

Pekka-Paavali Sintonen 2015, MTV Sport, urheilutuottaja, 5.2.2015

Juha Stenholm 2015, MTV Sport, televisio-ohjaaja, 11.2.2015

Liitteet



MTV Sisällöt Oy:n tilikausien tulokset (Taloussanomien yritystietopalvelu 2015)